Universitat Oberta de Catalunya

uocpapers revista sobre la sociedad del conocimiento

http://uocpapers.uoc.edu

artículo

Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso de software libre y recursos audiovisuales de código abierto

Jordi Alberich y Antoni Roig

Fecha de presentación: septiembre de 2008
Fecha de aceptación: septiembre de 2008
Fecha de publicación: octubre de 2008

Resumen

El presente artículo analiza el uso de software libre y de recursos de código abierto en los procesos de creación y producción audiovisual contemporáneos. En él se abordan de forma preferente las implicaciones sociales y culturales que conlleva el uso de recursos y herramientas libres para la acción comunicativa en proyectos destacados de producción audiovisual colaborativa.

Se tratan, en primer lugar, las profundas transformaciones que internet y el resto de medios y tecnologías de comunicación digital han comportado para la acción comunicativa audiovisual contemporánea, y se pone especial énfasis en las crecientes posibilidades de autonomía, adaptación, creación colectiva, iniciativa en la configuración y definición de las propias herramientas y dinámicas de trabajo por parte de los usuarios de software y recursos libres.

Tras un análisis detallado de conceptos básicos sobre libertad y software, se tratan las posibilidades y funcionalidades que ofrece un paquete destacado de herramientas y recursos audiovisuales (Celtx, The GIMP, Audacity y VirtualDub). Finalmente, se ofrece un amplio recorrido por una selección representativa de ejemplos y proyectos audiovisuales participativos de creación en línea, que sirven de muestra e ilustran las significativas implicaciones sociales y culturales que conlleva el uso de recursos libres y de código abierto en los procesos de trabajo audiovisual.

Palabras clave

software libre, creación audiovisual, producción colaborativa, cine *open source*

Abstract

This article analyses the use of open source resources and free software in contemporary audiovisual creation and production processes. It focuses on the social and cultural implications for communicative action brought on by the use of free tools and resources in stand-out collaborative audiovisual production projects.

Firstly, it looks at the profound changes that Internet and the other digital communication technologies and media have brought with them in terms of contemporary audiovisual communicative action, placing special emphasis on the growing possibilities for autonomy, adaptation, collective creation, initiatives in the configuration and definition of the tools themselves and the working dynamics for free resource and software users.

Following a detailed analysis of the basic concepts of freedom and software, it looks at the possibilities and functionalities offered by an important range of audiovisual resources and tools (Celtx, The GIMP, Audacity and VirtualDub). Finally, it offers a wide-ranging look at a representative selection of online participative audiovisual creation projects that highlight and illustrate the important social and cultural implications of the use of open source and free resources in audiovisual working processes.

Keywords

free software, audiovisual creation, collaborative production, open source cinema

1. Exprimir la comunicación audiovisual digital

El desarrollo de los medios de comunicación de naturaleza digital y principalmente el uso cada vez más intensivo de internet han transformado de manera profunda e irreversible la naturaleza de la comunicación en las sociedades contemporáneas (Castells, 2001). La digitalización creciente de procesos y productos comunicativos a lo largo de la última década está implicando importantes cambios no sólo en los contenidos comunicativos, sino también y muy especialmente en las tareas necesarias asociadas a su creación, producción y difusión (Tubella, 2008).

Las direcciones son hoy cambiantes en el mercado, en la industria y en la sociedad. La emergencia de las tecnologías de comunicación digital ha comportado un desplazamiento radical de la anterior definición moderna de los *media* y ha favorecido y provocado el surgimiento de nuevas y variadas dimensiones y posibilidades comunicativas. La acción comunicativa en y a través de los nuevos medios de comunicación digital ofrece contenidos comunicativos típicamente flexibles e inestables, de ubicuidad asíncrona, desmaterializados y/o desterritorializados, así como –entre otras variables revolucionarias posibles– radicalmente accesibles para usuarios distantes, liberados del aquí y ahora físico y presencial (Echeverría, 1999).

En oposición a la estructuración mayoritariamente unitaria y lineal del modelo comunicativo clásico, un creciente abanico de herramientas y recursos audiovisuales digitales ha facilitado exponencialmente que las tareas de producción audiovisual en los nuevos medios de comunicación digital abandonen su fundamento tradicional en el establecimiento de límites, para pasar, al menos, a una nueva situación de desdibujamiento de los mismos. Las nuevas herramientas y recursos digitales fracturan la linealidad propia de los modelos analógicos audiovisuales y promueven una definición de la acción comunicativa contemporánea calidoscópica (Murray, 1998) abierta, que facilita la interacción y la participación de sus usuarios de formas múltiples y variadas.

Internet deviene en la actualidad el paradigma de un entorno social, tecnológico y creativo donde ya no tiene sentido pensar exclusivamente la comunicación mediada en clave unidireccional, de uno a muchos, donde las barreras entre producción y consumo se diluyen, y donde conceptos como *espectador* o *audiencia* se nos hacen insuficientes. Asimismo, internet y la cultura digital que conlleva posibilitan una visión alternativa a los esquemas e ideas tradicionales sobre el desarrollo personal y profesional de los creadores audiovisuales, circunscrito a menudo en exceso a una concepción demasiado rígida, normativa y cerrada de las posibilidades del sector audiovisual.

Existe una visión idealizada de un autor que adquiere proyección mediante proyectos personales de envergadura o de su incorporación prioritaria y exclusiva a alguna de las principales empresas productoras o distribuidoras. Ciertamente, se trata de una expectativa totalmente razonable y real, pero no la única. Hace falta tener en cuenta otras posibilidades para la producción y la comercialización audiovisual en todas sus vertientes, que cada vez son más factibles gracias a las posibilidades de la comunicación en red. Hace pocos años era casi impensable que un estudiante pudiera diseñar y experimentar los elementos básicos de una superproducción desde su propia casa y conseguir posteriormente el espaldarazo de una gran productora,[1] o que grupos de fans llegaran a producir y difundir sus propias versiones y homenajes a sus referentes (habitualmente producciones de gran presupuesto), de forma modesta pero con un nivel de creatividad y calidad técnica sorprendente. Hoy todo esto es posible (y habitual). Internet y el conjunto de la nueva cultura audiovisual digital están redefiniendo el concepto y la relación entre la producción, la distribución, la creación y el consumo audiovisual.

La evolución tecnológica y los procesos de creación y producción de proyectos *estilo Bazar* (Raymond, 1998) proporcionan nuevas oportunidades para la creación y la difusión audiovisual con un elevado grado de autonomía y de independencia. En el seno de este intensivo proceso de cambio y substitución de modelos y de conceptos clave al cual asistimos, la producción de aplicaciones audiovisuales de naturaleza libre vive actualmente una fase de investigación de sus posibilidades. El activo mundo del software libre fomenta una manera diferente de ver, percibir, vivir y valorar las formas audiovisuales, de señalar las problemáticas y también las oportunidades de las incertidumbres, una manera que ya se asume como propia por parte de las jóvenes generaciones que se (auto)identifican como *usuarios* de los *media*, y ya no como meros *receptores* de los mismos.

En el campo concreto del software audiovisual resulta sin duda difícil –y caro– adaptarse en numerosas ocasiones a las principales soluciones propietarias estándar. Las empresas de software suelen trabajar, incluso en sus soluciones para entornos docentes, con licencias de uso individual y limitado, que suponen un enorme sobrecoste para los estudiantes y usuarios emprendedores.[2] Junto a estas soluciones, la opción del uso de software libre para la creación y la producción audiovisual permite a los usuarios un mayor grado de adaptación, de creación

1. Es el caso, por ejemplo, de Kerry Conran y el filme *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004).
2. Muchas de estas empresas han optado por ofrecer versiones reducidas gratuitas de sus programas comerciales estándar, tal y como ejemplifican los casos de ProTools (diseño de sonido), AVID (mediante su edición DVFree) o SoftImage (generación de imágenes tridimensionales por ordenador), con la visión prospectiva de que los futuros profesionales incorporen las versiones completas en sus puestos de trabajo.

colectiva, de iniciativa en la configuración y en la definición de la propia herramienta. Exprimir todas las manifestaciones y direcciones posibles de la comunicación audiovisual digital tiene en el software libre a uno de sus mayores aliados, así como su uso y la vitalidad de las comunidades virtuales existentes de creación colectiva resulta hoy en día un claro exponente de los procesos de redefinición de roles en el campo audiovisual a los que estamos asistiendo.

2. Libertad y software audiovisual

La preferencia por la expresión *software libre* en detrimento de otras cercanas como *software de código abierto* o *software de dominio público* debe asumir implicaciones sociales y políticas de calado si queremos que su uso no resulte baladí. De acuerdo con la caracterización establecida por la misma Free Software Foundation[3] (la organización internacional creada en 1985 dedicada al desarrollo y la promoción del software libre), un programa es software libre siempre y cuando los usuarios de este tengan garantizadas cuatro libertades básicas: (1) la libertad de ejecutar el programa sea cual sea su propósito; (2) la libertad de estudiar y modificar el programa para ajustarlo a sus necesidades; (3) la libertad de redistribuir copias, ya sea de forma gratuita, ya sea a cambio del pago de un precio, y (4) la libertad de mejorar el programa y luego hacerlo público para el bien de toda la comunidad.

Nótese como en contra de lo que resulta una acepción errónea habitual, el uso de software libre no implica forzosamente su gratuidad. Cualquier programa libre está disponible para su posterior uso, desarrollo o distribución comercial –siempre y cuando respete las cuatro libertades básicas a las que hemos hecho referencia. Software libre no quiere decir software gratis, software de precio cero. Debemos evitar interpretar su uso y promoción como una mera cuestión de precio, ya que es y supone mucho más que eso. El software libre implica, ante todo, fomentar y garantizar que todos los usuarios de un programa tengan la libertad de cooperar con otros al usarlo, y poder así compartir sus mejoras con el resto de la comunidad y hacérselas extensibles. «(Su uso) tendría una ventaja social, al permitir a los usuarios cooperar, y una ética, al respetar su libertad» (Stallman, 2004, pág. 31).

Implica asumir de forma plena y coherente una perspectiva comunitaria, una ideología cooperativa y responsable para el bien común, así como una *ética hacker del trabajo* (Himanen, 2001). La apuesta por el software libre conlleva, pues, trabajar en aras de una sociedad donde la información esté verdaderamente a disposición de sus ciudadanos, en la que resulte usable y accesible, y facilite y promocione el desarrollo de programas que la gente pueda adaptar, mejorar y compartir, y ya no solamente ejecutar.

En el campo audiovisual, las opciones de uso, participación y aprovechamiento de herramientas de software libre para el desarrollo de proyectos audiovisuales, tanto individuales como colectivos, son ya una realidad. A modo de ejemplo, un listado básico de herramientas y recursos de software libre, dirigidos a facilitar las tareas asociadas al diseño y a la creación de una hipotética producción audiovisual digital, debería incluir inicialmente uno o más programas libres destinados específicamente a la gestión y a la planificación de las tareas de guionización y preproducción audiovisual, así como también recursos para el retoque y el tratamiento de imágenes y gráficos digitales. Asimismo, nos resultaría también clave disponer de una herramienta para el diseño, la edición y el tratamiento del sonido digital. Finalmente, y como cierre de este hipotético paquete básico de software audiovisual, nos haría falta, claro está, un editor de vídeo, indispensable para las tareas finales de edición, montaje y postproducción final.

Celtx, The Gimp, Audacity y VirtualDub son hoy ricas y completas herramientas y recursos de software libre que permiten y satisfacen con creces el conjunto de tareas y necesidades señaladas. La selección de estas cuatro herramientas no aspira a la exhaustividad, pero sí a la representatividad. Estos cuatro programas ilustran y personifican las posibilidades crecientes de crear y producir contenidos audiovisuales mediante el uso de herramientas y recursos libres, con libertad para ser ejecutados por todos sus usuarios, para ser adaptados a nuestras necesidades, para ser redistribuidos, así como para mejorar, hacer públicas y acceder a sus mejoras. Celtx, The Gimp, Audacity y VirtualDub son, además, programas libres empleados actualmente por ricas y numerosas comunidades colaborativas en línea.[4]

Celtx,[5] el primero de ellos, está diseñado para satisfacer un amplio espectro de necesidades propias de la preproducción audiovisual. Así, una de sus más atractivas posibilidades es la redacción de guiones en diferentes formatos, a la vez que permite un fácil marcaje de sus principales elementos para un posterior desglose dentro del programa, la confección del calendario de producción y opciones de *storyboard.* El programa guarda sus pro-

3. Vean: <http://www.fsf.org/>.
4. Más allá de las referencias específicas señaladas, conviene insistir en como la constelación de soluciones de software libre presentes en la red, resulten o no específicamente audiovisuales, se desarrollan en un permanente proceso abierto y discontinuo de redefinición y transformación, fruto de su esencial producción colaborativa en red.
5. Vean: <http://www.celtx.com/>.

yectos en carpetas, de manera que facilita la exportación de los diferentes elementos a otros programas (como Outlook o Adobe) o formatos (jpg, gif, png). Por otra parte, mediante su central de proyectos, Celtx facilita el trabajo colaborativo público o privado, con lo que se erige en conjunto en una herramienta básica tanto para el aprendizaje como para la práctica profesional.

The GIMP,[6] acrónimo de *GNU Image Manipulation Program*, nació originalmente de un proyecto de Spencer Kimball y Peter Mattis para la Universidad de California, Berkeley, que creció rápidamente hasta convertirse en un completo software de edición de imágenes de mapas de bits. En tanto que software libre, The GIMP resulta accesible bajo la GNU General Public License y tiene hoy versiones disponibles para la mayoría de plataformas. Puede emplearse como una herramienta simple de dibujo digital y a la vez como un programa experto de retoque fotográfico, con capacidad de proceso, de generación de visualizaciones realistas, de conversión y optimización de gráficos digitales. Soporta todo tipo de formatos (gif, jpeg, png, xpm, tiff, tga, mpeg, pdf, bmp y otros), canales alfa para la edición de transparencias y tiene una capacidad infinita para la adición de conectores (*plug-ins*), en permanente proceso de creación colectiva y compartida en cualquier parte de la web.

Audacity[7] es un completo programa libre de tratamiento y edición de sonido que Dominic Mazzoni inició como proyecto a finales de 1999, cuando era un estudiante en la Carnegie Mellon University de Pittsburg. Con el paso del tiempo, y mediante la colaboración de muchos otros desarrolladores clave para la evolución del proyecto, como por ejemplo Matt Brubeck o Joshua Haberman, aquel proyecto inicial se ha convertido en un potente editor general de dominio público, hoy a nuestro alcance. Todo el código fuente del programa está disponible bajo la licencia GNU General Public License, alojado y accesible desde *SourceForge*. Posee una interfaz gráfica de usuario muy intuitiva, que favorece el uso tanto a usuarios noveles en este tipo de software como a usuarios expertos. Permite tanto la grabación como la reproducción de sonido, la importación y la exportación de archivos wav, aiff o mp3, entre otros. Incorpora, además, un editor envolvente de amplitud, un potente modo espectrográfico y una ventana de análisis de frecuencias entre otros recursos básicos asociados.

Finalmente, VirtualDub,[8] desarrollado originalmente por Avery Lee, es una utilidad de captura, procesamiento y exportación de vídeo para plataformas Windows, licenciada una vez más bajo la GNU General Public License. VirtualDub es una de las mejores opciones para aplicar efectos de postproducción de vídeo. Permite llevar a término capturas de vídeo desde dispositivos analógicos, editarlas, así como retocar y corregir tanto archivos de vídeo como de audio. VirtualDub es una aplicación especialmente apreciada por sus filtros, completos, variados y de gran calidad, que posibilitan numerosas funcionalidades. VirtualDub permite también ser empleado con facilidad como un servidor de vídeo y ha dado lugar –y lo sigue haciendo– a un extenso catálogo de nuevas versiones para la edición y el montaje audiovisual modificadas y ampliadas, como por ejemplo VirtualDubAVS, VirtualDubMPeg2 y VirtualDubOGM, habitualmente integradas con el nombre de VirtualDubMod.

3. Perspectivas de la producción audiovisual colaborativa: software y más allá

Las múltiples posibilidades que ofrece el software libre para la creación y la producción audiovisual son el exponente de una corriente cultural más amplia, que se caracteriza por facilitar una mayor autonomía a creadores independientes, al rebajarse las barreras de entrada a la producción de contenidos, así como también por proporcionar una mayor capacidad de acceso a los públicos. Disponemos de infinidad de ejemplos de este último fenómeno día a día en YouTube y sitios similares, pero la mezcla de sorpresa y familiaridad con la que podemos observar la proliferación de lo audiovisual en internet no debería impedirnos valorar su diversidad: un solo individuo, en cuestión de minutos, puede tener listo con suerte un pequeño fenómeno en YouTube; por otro lado, un equipo de entusiastas puede invertir horas, meses o incluso años en confeccionar un producto complejo y ambicioso, que puede llegar a captar la atención de la industria. En todos estos casos, el software libre y otras herramientas y plataformas colaborativas tienen un papel fundamental dentro de un entorno de creación participativa en continua expansión.

Uno de los ejemplos más representativos de proyectos de creación participativa que podemos vincular con el movimiento del software libre es lo que se viene a denominar el cine *open source*, concepto de difícil definición, pero que permite agrupar una serie de prácticas sumamente relevantes. En una primera aproximación, podemos considerar como cine *open source* aquel realizado utilizando software libre y/o de código abierto. Es el caso del pionero corto *Elephant's Dream* (2004),[9] creado íntegramente por un equipo de desarrolladores de la herramienta 3D Blender y que ha tenido continuidad a través de una nueva y

6. Vean: <http://www.gimp.org/>.
7. Vean: <http://audacity.sourceforge.net/>.
8. Vean: <http://www.virtualdub.org/>.
9. Vean: <http://www.elephantsdream.org/>.

reciente propuesta, *Peach* (2008).[10] Ambos proyectos han tenido desde el principio una orientación colaborativa en un doble sentido: por un lado, la experimentación y la mejora técnica del programa mediante la implicación en un proyecto concreto (por lo tanto, con un objetivo fundamentalmente tecnológico) y, por otro lado, han trasladado la filosofía del software libre al campo cultural, han facilitado el libre acceso a los filmes y al proceso de producción, así como también han abierto su uso: se permite y promueve no sólo la libre distribución, sino también la libre reelaboración, siempre que se reconozca la autoría original y no se persigan fines comerciales.

El uso de herramientas libres no implica necesariamente que nos encontremos ante un exponente del cine *open source*. Un buen ejemplo es el filme argentino *Plumíferos* (2007),[11] largometraje de animación comercial creado íntegramente con Blender (nos encontraríamos aquí en una situación similar a la del prestigioso programa de software libre para postproducción Cinepaint, utilizado en producciones de Hollywood como la saga Harry Potter). De todas maneras, la complejidad de estas prácticas queda reflejada en el hecho de que los creadores de *Plumíferos* facilitan libremente el acceso a la versión mejorada de Blender utilizada para producir el filme. Ahora bien, a pesar de que frecuentemente el uso de software libre conlleva otras formas de apertura, no se puede afirmar que nos acabemos encontrando necesariamente ante cine *open source*.

Una segunda aproximación permite observar determinadas plataformas y herramientas que no encajan dentro de los principios propios del software libre, pero que en cambio estimulan formas de creación colectiva y de autoproducción. Un ejemplo interesante es el de la evolución de la técnica conocida con el nombre genérico de *machinima*, definida como la producción de piezas de animación utilizando como herramienta el motor de los videojuegos, cuyo origen se identifica en el interés por parte de jugadores expertos en grabar partidas como muestra pública de su habilidad[12]. La autoproducción de *machinima* se ha visto hasta hace relativamente poco circunscrita a la práctica del juego, hasta que la popularización de entornos virtuales como *Second Life* o herramientas específicas como Moviestorm[13] han introducido nuevas posibilidades. En este último caso, nos encontramos ante un programa específicamente diseñado para la creación de *machinima*: a partir de un paquete básico de libre descarga se proporcionan personajes, escenarios, vestuario, objetos y actuaciones para que el usuario configure y dirija acciones que son registradas por diversas cámaras virtuales definidas también por el usuario, de forma muy similar a una realización cinematográfica y televisiva.

Los desarrolladores de Moviestorm ofrecen diferentes paquetes de ampliación, algunos de ellos de pago, otros también gratuitos y dinamizan una comunidad creciente en que, de manera similar a la lógica propia de la industria del videojuego, estimula el *feedback* sobre futuras ampliaciones, así como el intercambio y la creación de nuevas apariencias y objetos. De esta manera, la propia lógica del desarrollo del programa abre la puerta al trabajo colaborativo y establece una vía intermedia entre el software comercial y el software libre. Aunque pueda parecer una obviedad, es importante destacar que en el contrato final de usuario se reconoce la absoluta propiedad del usuario sobre su filme, a cambio de la explicitación en los créditos que éste se ha realizado con Moviestorm. De esta manera se establece una diferencia con otras herramientas propietarias como las integradas en los videojuegos, donde la propiedad final resulta –como mínimo– difusa.

En una tercera aproximación, podemos considerar la adopción de estrategias colaborativas propias de la traslación de determinados principios del código abierto a la creación audiovisual, más allá de determinadas opciones de software. Uno de los ejemplos más completos y ambiciosos lo encontramos en el proyecto británico *A Swarm Of Angels,*[14] iniciado en el año 2006 con el objetivo de producir un largometraje «remezclable» de forma colaborativa, que impregnara la lógica participativa en todos y cada uno de sus procesos. Partiendo de ciertas ideas conceptuales que manifiestan una afinidad temática hacia la ciencia ficción distópica en la línea *Matrix*, se han ido impulsando diversas iniciativas productivas, como la creación de ambientes musicales (*moodcasts*), pósters, tráileres o un documental generado por los propios usuarios (autodenominados *ángeles*).

De todas ellas, sin embargo, la más importante hasta el momento ha sido el desarrollo colectivo de dos propuestas de guión para que los usuarios voten por la más adecuada para ser producida. Más allá del posible resultado final, lo más atractivo de *A Swarm Of Angels* es el proceso de creación de un modelo de producción propio, a caballo entre el liderazgo de un reducido «núcleo creativo» y la participación colectiva de un amplio grupo de usuarios entusiastas. En este sentido, las primeras fases de *A Swarm Of Angels* (hasta inicios de 2008), han ido fundamentalmente dirigidas a la creación de sus propios espacios, herramientas, dinámicas de comunicación y colaboración y, pro-

10. Vean: <http://peach.blender.org/>.
11. Vean: <http://www.plumiferos.com/>.
12. Esta primera motivación ha ido cediendo terreno a la creación específica de ficciones audiovisuales cada vez más elaboradas, hasta el punto que diferentes videojuegos como *The Sims* y muy particularmente *The Movies* han ido estimulando explícitamente la creación de *machinima*.
13. Vean: <http://www.moviestorm.co.uk/>.
14. Vean: <http://www.aswarmofangels.com/>.

gresivamente, cada vez más hacia los recursos orientados a la producción[15].

Otro proyecto, actualmente en fase *alfa* pero que puede suponer un importante avance para la producción colectiva en el futuro es *Star Wreck Studios*: una plataforma de producción audiovisual colectiva impulsada desde Finlandia, definida por sus responsables como un *mercado creativo* en el cual, dentro de un marco de socialización lúdica propio de la web 2.0, se podrían localizar tanto equipos técnicos y artísticos para desarrollar proyectos, como inversores, distribuidores o expertos en marketing, así como herramientas para la producción. El aval de interés de este proyecto reside en la trayectoria del joven equipo de Energia Productions, artífices de uno de los mayores fenómenos cinematográficos en Finlandia, el filme distribuido gratuitamente por internet *Star Wreck: in the pirkinning* (2005)[16] y que se encuentran actualmente preparando un nuevo largometraje, *Iron Sky,* con la intención de que se convierta en la primera experiencia desarrollada mediante la nueva plataforma.

4. Hacia una cultura audiovisual libre en la era digital

El recorrido por las herramientas y los proyectos audiovisuales colaborativos realizado expone una emergente corriente cultural en el ámbito audiovisual contemporáneo, inspirada en principios próximos al movimiento del software libre y que tiene como principal objetivo establecer modelos de creación y producción audiovisual abiertos y participativos. Una cultura colaborativa en línea que establece importantes sinergias que coinciden en el establecimiento de una alternativa ética a la comercialización y al elitismo de la producción cultural en la era digital.

En afinidad con la perspectiva ética comunitaria que domina el desarrollo del conjunto del software libre, el desarrollo de proyectos audiovisuales libres y/o de código abierto como los que se han detallado en los apartados precedentes supone y persigue fomentar y garantizar la posibilidad de participación colectiva en proyectos de creación audiovisual, así como la posibilidad de compartir y hacer uso de los contenidos audiovisuales resultantes por parte del conjunto de la sociedad, desde la creencia ética común y compartida de que los contenidos audiovisuales deben ser en nuestra sociedad red de los usuarios y para los usuarios.

La creación y producción de proyectos audiovisuales colaborativos como *Peach, Plumíferos, A Swarm of Angels* o *Iron Sky* implica así favorecer el fortalecimiento de una cultura libre, en la que se asuma de forma plena y coherente una perspectiva cooperativa y responsable por el bien cultural común, de uso, acceso y dominio público, en afinidad con la inspiración de las propias herramientas libres que han permitido, favorecido o inspirado su creación. Esto es, trabajar en aras de una sociedad donde la información y los contenidos de naturaleza audiovisual estén verdaderamente a disposición de los ciudadanos, en la que resulten para estos plenamente usables y accesibles, sin las tan habituales limitaciones y restricciones de uso a las que la cultura audiovisual comercial nos tiene hoy (*sic*) tan habituados.

Ese es, y no otro, el alcance de las implicaciones sociales y culturales de la apuesta por el desarrollo de proyectos audiovisuales colaborativos mediante el uso de herramientas de software libre: incentivar la formación, el espíritu de cooperación y el control sobre nuestras propias vidas como usuarios de las nuevas tecnologías, y que el uso y acceso libre a la creación cultural (audiovisual) figure a su vez entre nuestros objetivos básicos como sociedad.

Referencias bibliográficas

ALBERICH, J.; MEGÍAS, D.; ROIG, A. (2004). «Programari lliure audiovisual. Eines i recursos lliures per a la creació i la producció audiovisual en entorns virtuals» [article en línia]. UOC. <http://www.uoc.edu/dt/20410/20410.pdf>.

BAIGORRI, L.; CILLERUELO, L. (2006). *Net.art (prácticas estéticas y políticas en la red)*. Barcelona: Editorial Brumaria.

CASACUBERTA, D. (2002). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.

CASTELLS, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Random House Mondadori.

ECHEVERRÍA, J. (1999). *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Editorial Destino.

GONZÁLEZ BARAHONA, J. [*et al.*] (2003). *Introducción al software libre*. Barcelona: Editorial UOC.

HIMANEN, P. (2001). *La ética hacker y el espíritu del informacionalismo*. Barcelona: Editorial Destino.

MURRAY, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial Paidós.

RAYMOND, E. S. (2001). *The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolucionary*. O'Reilly Media.

STALLMAN, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.

TUBELLA, I.; [*et al.*] (2008). *Internet i televisió: La guerra de les pantalles*. Barcelona: Editorial Ariel.

15. Tal y como lo refleja la experimentación con herramientas de desarrollo de guión colaborativo como Plotbot o de generación de imágenes en 3D como Motion Avatar Capture.
16. Vean: <http://www.starwreckstudios.com/>.

Cita recomendada:

ALBERICH, Jordi; ROIG, Antoni (2008). «Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso de software libre y recursos audiovisuales de código abierto». *UOC Papers* [artículo en línea]. N.º 7. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<http//www.uoc.edu/uocpapers/7/dt/esp/roig_alberich.pdf>
ISSN 1885-1541

Este artículo se enmarca dentro del proyecto HUM2006-02317 financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que la publica (*UOC Papers*), no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es/

Jordi Alberich
Doctor en Comunicación audiovisual y Publicidad
(Universidad de Granada)
jalberich@ugr.es

Jordi Alberich Pascual, doctor por la Universidad de Barcelona (1998), actualmente es profesor contratado de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada, e investigador asociado del Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC, donde colabora en el proyecto de investigación *Arte, Estética & New Media* (2006-2009). Es autor, entre otros, de los libros *Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética* (Editorial UOC, 2007), *El canto de las sirenas. Ecos postmodernos en la fotografía contemporánea española* (Fundación Espacios, 2000) y *Fotografía y fin de siglo. Arte, discurso y fotografía* (Ediciones Di7, 1999). Asimismo, obtuvo el Primer Premio de Investigación Nadal Batle i Nicolau (1998) sobre el pasado y presente de las tecnologías de la información y su impacto social, convocado por el Consejo Social de la Universitat de les Illes Balears (UIB).

Antoni Roig
Profesor y coordinador 2º Ciclo de Comunicación Audiovisual
Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación (UOC)
aroigt@uoc.edu

Antoni Roig Telo es ingeniero técnico de Telecomunicaciones (1992) y licenciado en Comunicación Audiovisual (1999). Actualmente es profesor de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC y director del Programa de Comunicación Audiovisual de la misma universidad desde sus inicios. Investigador del Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC, donde colabora en el proyecto de investigación *Arte, Estética & New Media* (2006-2009). Ha orientado su investigación hacia el ámbito de los *New Media* y el cine digital, y en la actualidad se encuentra ultimando su tesis doctoral sobre cine colaborativo, prácticas culturales y formas de producción participativas. Asimismo, coordinó y editó –junto a Jordi Alberich– la antología *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas* (Editorial UOC, 2005). Ha contribuido también, entre otras, en las antologías *La televisión no lo filma* (2006) y *Horitzó TV* (2007).

UOC
Universitat Oberta de Catalunya
www.uoc.edu